



### **Novos setores e tecnologias exigem novas formas de legislação. Portugal entendeu isso há anos atrás.**

Geralmente, são os países do Norte que abrem caminho para a modernização, seja em áreas sociopolíticas ou em tecnologia. Porém, no caso da legislação do jogo, por exemplo, Portugal foi o primeiro a introduzir os aspetos fundamentais de uma regulamentação vanguardista, como a revisão completa obrigatória da lei depois de vigorar por apenas dois anos. A Suécia, agora seguiu o exemplo e anunciou a análise do seu regime de jogo recém-introduzido ao longo dos próximos três anos. E isto faz todo o sentido em setores que são impulsionados por tecnologias de desenvolvimento extremamente rápido e que sempre mudam de forma célere o comportamento do usuário, o que não permite simplesmente seguir o exemplo de outros países e regulamentos.

Produtos adicionais, tais como os *e-sports*, desportos de fantasia ou jogos virtuais no caso de jogos de azar, métodos avançados de pagamento como *bitcoins* ou o uso de canais de ponta via *smartphones* e *tablets* pedem adaptação contínua de uma lei. Enquanto que, em 2009, apenas 6% das pessoas usava telefones inteligentes em todo o mundo, esse número aumentou para 58% sete anos depois. Mais de 27% da geração Y acha que os *e-sports* são pelo menos tão interessante quanto os desportos tradicionais, enquanto que apenas 13% dos que nasceram antes dos anos zero, gostam das ligas dos videojogos.

Por isso, é essencial que um quadro legislativo seja capaz de acompanhar estas rápidas mudanças. Portugal mostrou que isso é possível

- legislando o jogo através de decretos-lei e não de lei primária, o que torna muito mais fácil a introdução de alterações
- instituindo uma revisão obrigatória após um pequeno período de tempo, e
- comissionando estudos e pesquisas sobre o funcionamento da lei.

Esta forma de legislação não servirá apenas como um modelo para o jogo, mas para todos os novos setores, particularmente no comércio eletrónico (*e-commerce*), se pensarmos em novas formas de transporte, viagens, compras ou novas tecnologias como a Internet das Coisas (Internet of Things, *IoT*), Inteligência Artificial (*Artificial Intelligence A.I.*), pagamentos móveis ou Realidade Aumentada e Virtual (tecnologia que une características da realidade virtual com a realidade aumentada AR/VR). É tão bom sentir que, desta vez, não estamos no fundo, mas bem no topo.



English Version

#### **New sectors and technologies demand new ways of legislation. Portugal understood this already years ago**

Normally, it is the Northern countries who pave the way for modernisation, whether in socio-political areas or in technology. But in the case of gambling legislation for instance, Portugal was the first to introduce key aspects of a state-of-the-art regulation such as the obligatory full revision of the law after being into effect for only two years. Sweden now followed suit and announced to analyse the newly introduced gambling regime in the course of the next three years. And that makes all sense in sectors which are driven by extremely fast developing technologies and always quicker-changing user behaviour which does not really allow for simply following the example of other countries and regulations.

Additional products like *e-sports*, fantasy sports or virtual games in the case of gambling, advanced payment methods such as *bitcoins*, or cutting-edge user channels via *smartphones* and *tablets* ask for a continuous adaptation of a law. While, in 2009, only 6% used smart phones worldwide, that number increased to 58% seven years later. Over 27% of millennials think that *e-sports* is at least as interesting as traditional sports whereas only 13% of those who were born prior to the zero-years like the league video gaming.



## ESCRITOS DA RICARDINA

Hence, it is key that a legislative framework is able to keep pace with these rapid changes. Portugal showed that it is possible

- by legislating via law-decrees and not primary law which makes the introduction of amendments much easier,
- by making a revision obligatory after a short-time-period, and
- by commissioning studies and surveys on the functioning of a bill.

This form of legislation will not only serve as a role model for gambling elsewhere but for all new sectors, particularly in e-commerce, whether we think about new ways of transport, travelling, shopping or new technologies such as the IoT (Internet of Things), AI (Artificial intelligence), mobile payments, or AR/VR (Augmented and virtual reality). And over and above, it feels so good that this time, we are not bottom-placed but right at the very top.



**A Ricardina**  
Outubro 2018

